

Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Membaca Teks Arab

Amrini Shofiyani¹⁾, Rina Dian Rahmawati²⁾,

^{1),2),3)} Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Jl. Garuda No. 09 Tambakberas Jombang
Email : Rinishofiyani@unwaha.ac.id

Abstrak, Teknologi dalam dunia pendidikan sebagai sistem pembelajaran *face to face* menjadi sistem pembelajaran modern, karena dituntut mampu melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan: 1) mengembangkan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada materi Membaca teks arab, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo, dan 3) mengetahui respon kemenarikan peserta didik dan Pengajar dalam menggunakan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo. Sedangkan jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan model desain ADDIE yang dilaksanakan di Prodi Pendidikan Bahasa arab fakultas Agama Islam Universitas K.H.A. Wahab Hasbullah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Media Blended Learning Berbasis Edmodo menurut para Ahli Media dan materi dinyatakan layak serta mendapatkan presentase rata-rata 85%. sedangkan ujia telaah oleh 2 pakar pengajar (Dosen) skor rata –rata 82% serta hasil uji lapangan yang dilakukan pada peserta didik mendapatkan skor 84%, melihat hasil dari nilai skor di atas bahwa Media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada materi Membaca teks arab dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran.

Katakunci: Pengembangan, Blended Learning, Edmodo, Membaca Teks Arab

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) di dunia pendidikan telah dianggap penting dalam perubahan pendidikan. Terkhusus dalam pembelajaran, karena IPTEK telah mengubah sistem pembelajaran konvensional (*face to face*) menjadi sistem pembelajaran modern yang berasaskan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology* [ICT]). Salah satu di antaranya adalah media internet pengaruh Tantangan inilah yang membuat perubahan yang terjadi dalam lingkungan belajar karena begitu pesatnya pengaruh teknologi terhadap dunia pendidikan. adanya media E-learning banyak memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan luasnya pengguna media elektronik. sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa harus hadirnya seorang guru.³ Dengan media ini akan merangsang kinerja otak agar lebih maksimal dan optimal, yang pada akhirnya memunculkan *e-learning*. Suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengkontaminasi peserta didik untuk bermain peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri. Dengan melihat secara nyata kebutuhan peserta didik dan tuntutan perkembangan zaman saat ini, strategi pembelajaran yang baik ialah dengan menggabungkan ciri terbaik pembelajaran di dalam kelas (*face to face*) dan *E-learning* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik. Pemilihan penggunaan model pembelajaran *blended learning* dirasa tepat dalam mewujudkan strategi pembelajaran tersebut. Pemilihan penggunaan model pembelajaran *blended learning* dirasa tepat dalam mewujudkan strategi pembelajaran tersebut. Karena media *blended learning* berbasis edmodo yang digunakan sebagai suplemen tatap muka dapat menyelesaikan masalah keefektifan dan keefisienan waktu belajar peserta didik pada pembelajaran keterampilan membaca teks arab serta melihat dari kebutuhan peserta didik dan tuntutan dengan penggunaan teknologi belum terealisasi. *Blended learning* dipilih sebagai suplemen pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran pada khususnya ketrampilan membaca. Dipilihnya pengembangan media blended learning berbasis edmodo pada materi keterampilan

membaca teks arab dengan alasan : 1. Lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari karena diselingi dengan pembelajaran online, 2. mahasiswa dapat memahami materi lebih dalam disertai dengan latihan-latihan interaktif, 3. dapat diakses kapan kapan saja.

2. Pembahasan

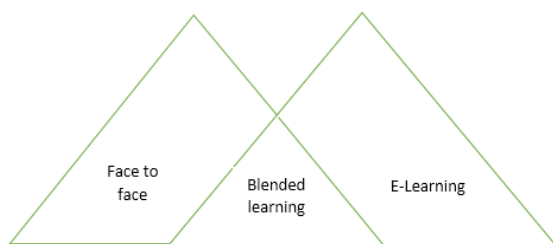
2.1 Konsep Pengembangan Media

Dalam pengembangan media pembelajaran ini berawal dari sebuah potensi dan masalah yang terjadi di prodi pendidikan bahasa arab di semester 1 peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca dan menganalisis teks arab karena kurangnya wawasan dalam hal mufradat dan media pembelajaran yang mendukung serta materi ini. Media yang dikembangkan ialah media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo.

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media Pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis; Yaitu : 1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang berlangsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa belajar sendiri-sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. 3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, waktu, dan ruang. Pengembangan media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip penting yaitu, VISUALS, yang dapat di artikan sebagai berikut, (1) *Visible* (mudah dilihat), (2) *Interesting* (Menarik), (3) *Simple* (Sederhana), (4) *Useful* (bermanfaat), (5) *Acurate* (benar), (6) *Ligitimate* (masuk akal), (7) *Structured* (tersusun dengan baik). Selain itu media pembelajaran harus memiliki syarat, 1). Faktor edukasi, meliputi ketepatan atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan dan harus dicapai oleh peserta didik sesuai kurikulum yang berlaku. 2). Faktor Teknik Pembuatan, Meliputi kebenaran atau konsep ilmu pengetahuan, bahan dan bentuknya kuat, tahan lama, tidak mudah berubah, sehingga dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran atau alat lain. 3). Faktor Keindahan, ini meliputi bentuknya elastis, ukurannya serasi dan tepat angsan kombinasi warna menarik, sehingga menarik perhatian dan minat peserta didik untuk menggunakannya.

2.2 Konsep Blended Learning

Blended Learning atau Pembelajaran campuran adalah pembelajaran dengan melibatkan pembelajaran secara langsung (*synchronous*) dengan pembelajaran tidak langsung (*asynchronous*). *Blended Learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. Salah satu alternatif yang dapat dipilih dalam proses belajar mengajar karena model ini merupakan



perpaduan antara pelajaran tatap muka dan pembelajaran secara online. Pembelajaran ini memadukan dua model pembelajaran pembelajaran secara langsung (*face to face*) atau yang sering disebut dengan pembelajaran konvensional pembelajaran ini sering kali berdiri sendiri namun *blended learning* mencampurkan pembelajaran konvensional tersebut dengan pembelajaran secara online. Penjelasan konsep tentang *blended learning* penggabungan model pembelajaran

yang memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat mengambil sifat terbaik dari pembelajaran secara langsung (*synchronous*) dengan pembelajaran tidak langsung (*asynchronous*). Seperti; peserta didik dapat memotivasi dirinya sendiri secara internal dan mampu mengontrol kemampuan belajarnya dimana saja, kapan saja dan menciptakan kemandirian peserta didik. Dalam pembelajaran *blended learning* peserta didik menjadi bagian sebuah kelompok belajar dan sekaligus sebagai individu yang sedang belajar, dari pemaparan di atas dapat disimpulkan *blended* adalah campuran dan *learning* adalah pembelajaran, pencampuran pembelajaran ini merupakan campuran pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *e-learning*.

2.3 Konsep Edmodo

Edmodo adalah Jejaring sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang dijalin dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dll. Analisis jaringan jejaring sosial memandang hubungan sosial sebagai simpul dan ikatan. Simpul adalah aktor individu di dalam jaringan, sedangkan ikatan adalah hubungan antar aktor tersebut. Bisa terdapat banyak jenis ikatan antar simpul. Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukkan bahwa jaringan jejaring sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari keluarga hingga negara, dan memegang peranan penting dalam menentukan cara memecahkan masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya. Dalam bentuk yang paling sederhana, suatu jaringan jejaring sosial adalah peta semua ikatan yang relevan antar simpul yang dikaji. Jaringan tersebut dapat pula digunakan untuk menentukan modal sosial aktor individu. Konsep ini sering digambarkan dalam diagram jaringan sosial yang mewujudkan simpul sebagai titik dan ikatan sebagai garis penghubungnya. Edmodo ialah sebuah jejaring sosial berbasis lingkungan sekolah. Edmodo dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, paling, penugasan, berbagi ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, edmodo memberikan fitur untuk berbagi file, link, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Selain itu edmodo dapat juga diakses oleh orang tua siswa ini.

2.4 Keterampilan Membaca

Membaca adalah “proses berpikirnya pembaca terhadap penafsiran sebuah simbol melalui indera penglihatan untuk memahami/mencari ide pokok. Membaca melibatkan antara pribadi pembaca dengan bacaan yang dibaca sehingga pembaca merasa mengalami kejadian secara langsung.” Kemahiran mencakup dua hal, yaitu mengenali simbol-simbol yang tertulis dan memahami isinya. Bagi para siswa Indonesia yang mempunyai latar belakang kemahiran membaca tulisan latin, kemahiran membaca tulisan Arab merupakan masalah. Kemampuan membaca bahasa Arab sangat tergantung kepada pemahaman isi atau arti yang dibaca (Nuha 2012). Keterampilan dan kemampuan sebagaimana diisyaratkan (Suparno 2001) Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mempunyai pengertian: 1) membaca sebagai proses melisankan paparan tulis, 2) membaca sebagai kegiatan mempersepsi tuturan tulis, 3) membaca adalah penerapan seperangkat keterampilan kognitif untuk memperoleh pemahaman dari tuturan yang dibaca, 4) membaca sebagai proses pemberian makna kepada simbol-simbol visual, 5) keterampilan berbahasa yang mempunyai kegiatan Pembelajaran bahasa Arab di Perguruan Tinggi sesuai dengan tuntutan era digital dan teknologi untuk itu mahasiswa diharapkan mampu membaca dan memahami secara tepat teks-teks berbahasa Arab, yang meliputi: teks-teks al-Tarbiyah, al-Lughawiyah, Ta’lim al-Lughah al-Arabiyyah, al-Tsaqafah, dan al-Bahtsiyyah secara nahwiyah (membiasakan mengurai posisi setiap kata menurut tarkibnya) dan shorfiyah (membiasakan diri untuk mengurai derivasi dari setiap kata yang ditemukan) keterampilan membaca adalah sebuah keterampilan yang diperlukan oleh seseorang dalam pergaulan komunitas pembelajar. Sebagai suatu keterampilan berbahasa yang pasif-reseptif, keterampilan *qiro'ah* memerlukan keterampilan berbahasa yang bersifat khas di antara keterampilan membaca lainnya. Keterampilan membaca memerlukan kecerdikan dan kecerdasan tertentu sehingga setelah kegiatan tersebut selesai dilakukan kita memperoleh substansi gagasan yang disampaikan oleh penulis. Melalui keterampilan khusus ini waktu yang kita gunakan tidak akan terbuang sia-sia, melainkan amat diperlukan demi pengembangan wawasan dan kekayaan gagasan. Begitu pentingnya keterampilan ini. Untuk merancang keterampilan membaca (*qiro'ah*) berbasis *e-learning* (*Edmodo*) untuk mahasiswa Jurusan Pendidikan Arab Fakultas FAI Unwaha yaitu : 1. Perlu diperhatikan adalah menganalisis RPS, membuat mendesain program *e-learning*. Sebelum menggunakan program *Edmodo* terlebih dahulu harus diinstal server lokal, membuat database dan menginstal *Edmodo*. 2 Berkaitan implementasi keterampilan Membaca (*qiro'ah*) berbasis *e-learning* banyak program/software yang bisa digunakan untuk membangun e-learning diantaranya adalah *Edmodo*.

2.5 Metode pelaksanaan

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D). Subyek penelitian ini dari mahasiswa semester 1 pendidikan bahasa arab fakultas agama islam. berikut ini tahap pengembangannya :

1. Analysis (Analisis)
Seperti yang sudah peneliti sampaikan diatas tahap ini menganalisis RPS.
2. Design (Desain) Tahap ini membuat media blended learning berbasis edmodo berdasarkan kerangka isi hasil dari menganalisis RPS yang dilaksanakan peneliti yaitu menyusun materi.
3. Development (Pengembangan)
Pada tahap ini yang peneliti kembangkan meliputi media blended learning berbasis edmodo. Dengan instrumen penelitian berupa angket .
4. Implementation (Implementasi) pada poin ini yang peneliti lakukan adalah:
 - a. Pengenalan media blended Learning berbasis Edmodo kepada dosen pegampu dan mahasiswa .
 - b. Implementasi

Pada tahap ini keefektifan media dilihat berdasarkan Uji coba lapangan dilaksanakan pada kelas asasi semester 1 pendidikan bahasa arab selama 10 kali pertemuan dan terakhir dilakukan penilaian. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diminta untuk mengisi lembar angket tanggapan mereka terhadap pembelajaran dengan media blended learning berbasis edmodo pada materi keterampilan membaca teks arab. Keefektifan media blended learning dapat dilihat berdasarkan tes evaluasi dan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media setelah dilakukan uji coba, yaitu keefektifan dan kepraktisan. Data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Data Validitas
 - a. Berdasarkan hasil lembar validitas dari ahli media diberikan kepada validator dalam beberapa aspek

Aspek	ΣM	ΣM Ideal	Presentase	Kriteria Kelayakan
Kesesuaian Meteri	40	45	85%	Sangat Layak
Kepenerikan penyajian media	55	60	87%	Sangat layak
Kesesuaian margin huruf	50	45	89%	Sangat layak
Jumlah Total	145	150	85%	Sangat Layak

- b. Berdasarkan aspek hasil dari Validitas ahli Materi:

Aspek	ΣM	ΣM Ideal	Presentase	Kriteria Kelayakan
Kelayakan Isi	38	40	78%	Layak
Penggunaan uslub bahasa	40	42	82%	Sangat layak
Kevariasian soal2	45	39	84%	Sangat layak
Jumlah Total	123	121	82%	Sangat Layak

2. Analisis data kepraktisan
Respons siswa dinyatakan positif jika minimal 80% atau lebih siswa merespon dalam kategori setuju, untuk setiap aspek yang direspons

3. Analisis data keefektifan
Menghitung nilai hasil belajar setiap siswa
Nilai hasil belajar =
$$\frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$
4. Analisis data keefektifan
Menghitung nilai hasil belajar setiap mahasiswa
Nilai hasil belajar =
$$\frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

2.5 Tahan Analisis ini meliputi:

Analisis kebutuhan : Kegiatan pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara dengan mahasiswa dan dosen mata kuliah keterampilan membaca mukatsafah I Berdasarkan dari hasil wawancara dengan dosen pengajar serta melihat hasil pembelajaran mahasiswa pada materi keterampilan membaca mukatsafah I hanya 30 % memperoleh hasil diatas KKM, dengan standar KKM mata pelajaran Qiroa'h mukatsafah I adalah 70. Selain itu kecenderungan dosen mata kuliah Qiroa'h mukatsafah I terhadap bahan ajar instan seperti buku ajar cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya, apabila jilidan dan kertasnya jelek, serta bahan cetak akan mudah rusak dan sobek buku paket sehingga sangat dimungkinkan jika bahan ajar tersebut bersifat kurang kontekstual dan tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran keterampilan membaca mukatsafah.

Analisis b. Mahasiswa : Hasil analisis mahasiswa yang diamati pada mahasiswa semester II di Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah Jombang adalah kolaborasi antara lulusan pesantren dengan non pesantren jadi harus dapat menyetarakan keilmuannya dengan memilih beberapa judul/ tema yang umum dalam kehidupan sehari-hari agar mereka tidak merasa kesulitan dalam hal menghafal dan memahami teks bahasa yang sedang di pelajari dan juga mudah di praktekkan dalam kegiatan sehari-hari.

Analisis Konten Berikut ini adalah hasil analisis konten yang bertujuan untuk menentukan materi yang akan dipelajari oleh mahasiswa. Adapun analisis materi tersebut dipaparkan pada Tabel 4.1

Tabel yang dipelajari mahasiswa menggunakan media *blended learning* berbasis Edmodo.

Judul Teks	Rujukan
قضاء الأوقات الفراغ	Buku / Internet / Buku cerita
معرض الهويات	Buku
خدمة البلاد	Internet /Al-arobiyah Bayna yadaik
النظام	Buku / intenet
الأطفال والقراءة	Al-arobiyyah jirs

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui tema/ judul pembahasan yang akan dipelajari oleh mahasiswa semester II pada matakuliah keterampilan mukatsatsafah I yang dilakukan dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi pembelajaran. Adapun rincian tujuan pembelajaran pada tabel 4.2 sebagai berikut

SCPL	Mampu berkomunikasi dengan bahasa Arab secara kritis, logis, efektif dan tepat, baik reseptif maupun produktif sebagai dasar komunikasi internasional dengan tetap menjunjung sikap nasionalisme dan rasa tanggung jawab pada pekerjaannya.
CPMK	Mahasiswa mampu dengan penuh tanggungjawab sesuai etika akademik dalam: <ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan konsep teoritis tentang penulisan bahasa Arab 2. menulis dengan baik dan benar dalam bahasa Arab 3. berkomunikasi internasional secara tertulis dengan bahasa Arab

Sub-CPM K	<p>1.1 Mahasiswa mampu menelaah dan menyimpulkan konsep teoritis menulis karangan deskripsi berbahasa Arab</p> <p>1.2 Mahasiswa mampu menelaah dan menyimpulkan konsep teoritis menulis memo berbahasa Arab</p> <p>1.3 Mahasiswa mampu menelaah dan menyimpulkan konsep teoritis menulis ucapan berbahasa Arab</p> <p>1.4 Mahasiswa mampu menelaah dan menyimpulkan konsep teoritis menulis surat berbahasa Arab</p> <p>1.5 Mahasiswa mampu menelaah dan menyimpulkan konsep teoritis menulis karangan narasi (cerita pendek) berbahasa Arab</p> <p>2.1 Mahasiswa terampil membaca & menulis karangan deskripsi berbahasa Arab dengan baik dan benar</p> <p>2.2 Mahasiswa terampil membaca & menulis memo berbahasa Arab dengan baik dan benar</p> <p>2.3 Mahasiswa terampil membaca & menulis ucapan berbahasa Arab dengan baik dan benar</p> <p>2.4 Mahasiswa terampil membaca & menulis surat berbahasa Arab dengan baik dan benar</p> <p>2.5 Mahasiswa terampil membaca & menulis karangan narasi (cerita pendek) berbahasa Arab dengan baik dan benar</p> <p>3.1 Mahasiswa terampil berkomunikasi internasional secara tertulis dengan bahasa Arab dalam situasi non-formal (tidak resmi)</p> <p>3.2 Mahasiswa terampil berkomunikasi internasional secara tertulis dengan bahasa Arab dalam situasi formal (resmi)</p>
------------------	--

2. Tahap Desain (*Design*)

Hal yang dilakukan pada tahun ini adalah tahap desain media *blended learning* berbasis edmodo. Hal ini yang dilakukan pada tahun ini adalah membuat desain media *blended Learning* berbasis Edmodo pada materi Keterampilan Membaca khususnya dan membuat lembar kegiatan yang akan digunakan untuk uji coba pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap masuk ke akun edmodo

3. Tahap Pengembangan. (*Development*) dan Implementasi

Pengembangan media *Blended Learning* berbasis Edmodo. Setelah tahap design selanjutnya dilakukan adalah tahap pengembangan. Hal yang dilakukan pada tahap pengembangan membuat desain produk. Yang digunakan untuk membuat Media *Blended Learning* Berbasis Edmodo. Tahap Pengembangan akun Edmodo ini adalah :

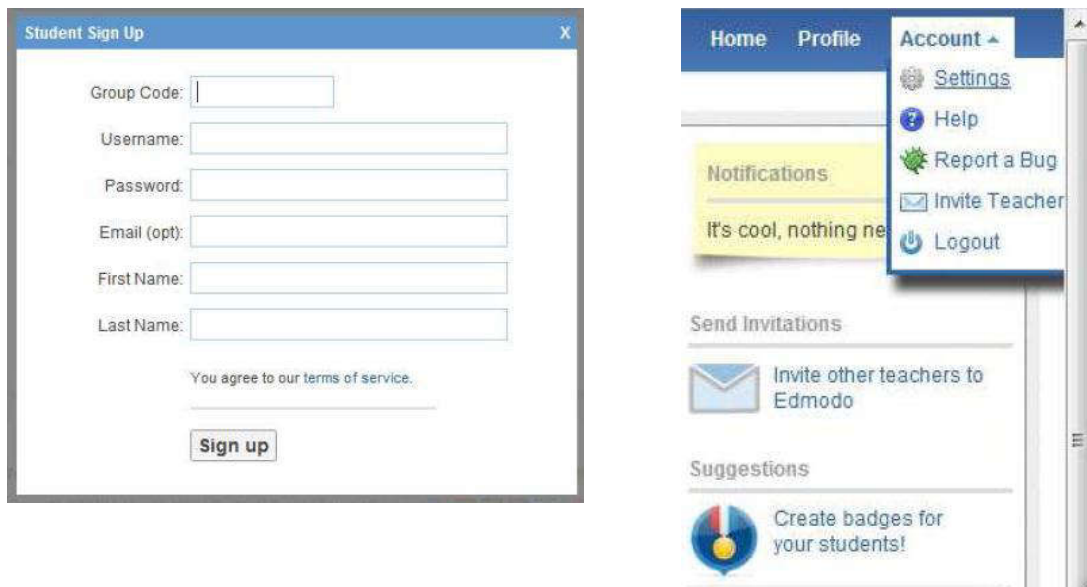
a. Harus Memiliki Akun Email Tahap Desain (*Design*)

Hal yang dilakukan pada tahun ini adalah tahap desain media *blended learning* berbasis edmodo. Hal ini yang dilakukan pada tahun ini adalah membuat desain media *blended Learning* berbasis Edmodo pada materi Keterampilan Membaca khususnya dan membuat lembar kegiatan yang akan digunakan untuk uji coba pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap masuk ke akun edmodo

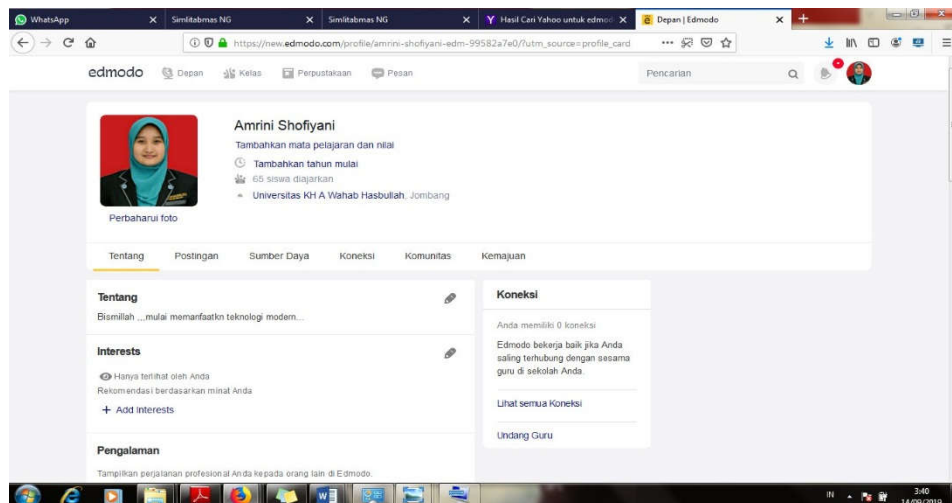
b. Pendaftaran sebagai Guru/ dosen / Mahasiswa/ siswa

Membuat akun di Edmodo sangat mudah, kunjungi www.edmodo.com lalu pilih tombol "I'm a Teacher" untuk membuat akun baru sebagai guru. Isi form registrasi dengan data-data yang valid, lalu pilih tombol "Sign Up" sebagai pelengkap proses pendaftaran. Dosen akan menerima konfirmasi pendaftaran melalui email disertai petunjuk langkah selanjutnya. Pendaftaran Sebagai Siswa/ Mahasiswa. Sebelum mahasiswa mendaftar dan mendapatkan akun di Edmodo, mereka harus dibekali 6 digit kode grup (dapat grup berupa kelas atau mata kuliah) dari dosen mereka. Sekali mereka mendapatkan kode grup ini, mereka dapat dengan mudah membuat akun di Edmodo dengan memilih tombol "I'm a Student". Baris pertama dalam form pendaftaran, mahasiswa akan menanyakan kepada dosen 6 digit kode grup yang harus diisi. Setelah itu, mahasiswa harus mengisi *username* dan *password* yang unik. Dalam hal ini, disarankan mahasiswa untuk menggunakan nama depan ditambah kata/huruf yang unik di belakangnya. Untuk baris *firstname* dan *lastname*, mahasiswa

harus mengisi mereka yang sesungguhnya. Dalam pendaftaran sebagaimahasiswa ini, alamat *email* tidak harus diisi, sifatnya *optional*. Setelah itu, pilih tombol “SignUp” sehingga pendaftaran dapat diproses. (Gambar-2)



3. Pengaturan akun edmodo Dari halaman pengaturan akun, *user* dapat mengatur untuk mendapat pemberitahuan(notifikasi), mengatur keamanan dan mengatur informasi profil. Untuk pergi ke pengaturan, silahkan pilih “Account” berupa menu *drop down* yang ada di pojok sebelah kanan halaman depan Edmodo *user*. Dalam menu ini, silahkan



Mengubah foto profil ☐ *user* dapat memilih untuk mengunggah foto dari komputer pribadi atau menggunakan *icon* yang telah disediakan.

b) Mengubah informasi pribadi ☐ *user* dapat menambah atau mengubah nama beserta alamat *email*. Akhiri dengan mengklik “Save Personal Info”

c) *User* dapat mengubah kata sandi (password).

d) Menentukan sekolah ☐ *user* dapat memilih untuk terhubung dengan sebuah sekolah atau mengubahnya. Dalam hal ini, jika *user logged in* melalui *subdomain* sebuah sekolah, misalnya “uinmalang.edmodo.com”, maka *user* membutuhkan kode sekolah untuk berganti ke sekolah berbeda lainnya.

Menentukan notifikasi ☐ pilih menu *drop down* notifikasi untuk menentukan *mode*

notifikasi. Terdapat 3 pilihan, yaitu: tanpa notifikasi, notifikasi melalui *email* atau SMS/teks. Jika *user* memilih notifikasi melalui *email*, artinya setiap pembaharuan aktivitas yang ada di akun Edmodo, *user* akan diberitahu melalui *email*. Jika *user* memilih notifikasi melalui teks, maka pemberitahuan akan dikirim melalui SMS ke HP *user*. Namun dalam hal ini baru penyedia layanan seluler di wilayah Amerika saja, sedangkan di Indonesia, belum bisa melalui SMS.

4. Tahap Kevalidan, Kepraktisan, Keefisienan pembelajaran blended learning berbasis edmodo.

Hasil Validasi kedua tim ahli penilaian :

Ahli media

Aspek	ΣM	ΣM Ideal	Presentase	Kriteria Kelayakan
Kesesuaian Meteri	40	45	85%	Sangat Layak
Kepenerikan penyajian media	55	60	87%	Sangat layak
Kesesuaian margin huruf	50	45	89%	Sangat layak
Jumlah Total	145	150	85%	Sangat Layak

Ahli Materi

Aspek	ΣG	ΣG Ideal	Presentase	Kriteria Kelayakan
Kelayakan Isi	38	40	78%	Layak
Penggunaan uslub bahasa	40	42	82%	Sangat layak
Kevariasian soal2	45	39	84%	Sangat layak
Jumlah Total	123	121	82%	Sangat Layak

Hasil di atas dapat di atas di temukan bahwa hasil dari ahli media 85% dan materi 82%. Dalam kategori sangat Valid

Sedangkan hasil kepraktisan dari respon mahasiswa dapat di lihat dari tabel di bawah ini.

No	Uji Lapang	ΣL
1	Tampilan Media	688
2	Penggunaan Media	993
3	Penggunaan Uslub Bahasa	277
4	Kesesuan media gambar dengan materi serta font hurufnya	10
5	Kevariasian soal2 latihan	490
6	Kelayakan isi	1047
	Jumlah skor total	4259
	Skor ideal	5100
	Presntasi	84%

Berdasarkan data respon mahasiswa pada Tabel ini terhadap media blended learning Berbasis edmodo, menunjukkan minimal 84% setuju, untuk setiap aspek yang direspons.

5. Evaluasi Keefektifan produk ditentukan dengan melalui nilai hasil belajar siswa. Hasil analisis data hasil belajar siswa dapat dilihat pada dibawah ini .

No	Variabel	Nilai
1	Jumlah Mahasiswa	30 Mahasiswa
2	Rata- Rata	84.2
3	Skor Maksimum	87
4	Minimum	45
5	Jumlah siswa lulus	27 Mahasiswa
6	Jumlah siswa yang tidak lulus	3 Mahasiswa

Berdasarkan Tabel diatas persentase hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 87% siswa mencapai nilai tuntas.

3. Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian, hasil analisis dan pembahasan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media Blended Learning berbasis Edmodo pada materi Keterampilan membaca teks arab yang valid, praktis, dan efektif mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
2. Rata-rata skor kevalidan media Pembelajaran media blended learning berbasis edmodo adalah 85 %kategori sangat valid dari tim ahli media , sedangkan dari tim ahli materi adalah 82%. Berdasarkan data respon mahasiswa terhadap media Pembelajaran blended learning berbasis edmodo menunjukkan. minimal 84% atau lebih Mahasiswa merespon dalam kategori setuju, untuk setiap aspek yang direspons. Dengan kata lain, mahasiswa memiliki respon yang sangat positif terhadap media blended learning Berbasis *edmodo* yang dikembangkan sehingga matakuliah keterampilan membaca teks arab berkategori praktis. Sebesar 87% mahasiswa mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan belajar sehingga media Pembelajaran blended learning berkategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan di masa mendatang, dengan semakin canggihnya teknologi, sudah tidak ada lagi keterbatasan media pembelajaran. Bagi dosen dapat lebih berinovasi membuat media pembelajaran beraneka ragam sesuai dengan pembelajaran keterampilan membaca agar mahasiswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kemenistekdikti yang telah memberikan dukungan dana kepada penelitian ini. Serta kepada segenap Pimpinan dan rekan dosen di universitas KH A Wahab Hasbullah (UNWAHA) Tambak beras jombang yang telah memberikan dukungan selama penulisan artikel ini.

Daftar Pustaka

- [1]. Roger E. Pedersen, 2003. *Game Design Foundation*. Wordware Publishing.
- [2]. Suyanto, 2011. *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*. Informatika, Bandung.
- [3]. Arif, Nursida, Febriana S.W, "Penggunaan Metode *Machine Learning* Untuk Pengenalan Pola Tutupan Lahan Pada Citra Satelit", in Proc. Semnasteknomedia 2016, pp1.2-1, 6-7 Februari 2016.
- [4]. Borglet, C, 2003, Finding Association Rules with Apriori Algorithm, <http://www.fuzzy.cs.uniagdeburg.de/~borglet/apriori.pdf>, diakses tgl 23 Februari 2007.
- [5]. Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- [6]. Ahsanuddin, Ahmad "" Pemanfaatan E- Learning Untuk Pembelajaran Keterampilan Qiro'ah. Sastra Arab Universitas Negeri Malang, 2015.